

PERKEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANIMASI DI BALI

Dewa Gde Surya Dwipa Putra¹, Angger Prasetyo Wibisono², Gede Pasek Putra Adnyana Yasa³

^{1,2,3} Prodi Animasi, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Denpasar
Jl. Nusa Indah, Kota Denpasar, Bali 8023, Indonesia

e-mail: dewagde003@gmail.com¹, anggerwbs87@gmail.com², pasekputra99@gmail.com³

INFORMASI ARTIKEL

Received : February, 2024

Accepted : March, 2024

Publish : April, 2024

ABSTRACT

The use of animation in learning media is growing in various schools and learning institutions in Indonesia. This approach has proven to be effective for both teachers and learners. For teachers, the animation method eliminates the need to explain in detail or draw visuals. This research uses observation and interview methods. Research on the development of animation-based learning media in Bali using observation and interview methods can provide a deep insight into the use and impact of such media in the local education context. Learning content in animation should be relevant to students' daily lives and experiences in Bali. Animation can be an effective tool to preserve and promote local culture and identity. By analysing the use of animation in the context of Balinese culture, it can ensure that learning media remains relevant to local values and traditions, as well as enhance students' understanding of local cultural heritage.

Keywords: animation, learning media, teacher, media

ABSTRAK

Penggunaan animasi dalam media pembelajaran semakin berkembang di berbagai sekolah dan lembaga pembelajaran di Indonesia. Pendekatan ini terbukti efektif bagi pengajar dan pelajar. Bagi pengajar, metode animasi menghilangkan kebutuhan untuk menjelaskan secara terperinci atau menggambar visual. Penelitian ini menggunakan metode observasi dan wawancara. Penelitian perkembangan media pembelajaran berbasis animasi di Bali menggunakan metode observasi dan wawancara dapat memberikan wawasan yang mendalam tentang penggunaan dan dampak media tersebut dalam konteks pendidikan lokal. Konten pembelajaran dalam animasi haruslah relevan dengan kehidupan sehari-hari dan pengalaman siswa di Bali. Animasi dapat menjadi alat yang efektif untuk melestarikan dan mempromosikan budaya dan identitas lokal. Dengan menganalisis penggunaan animasi dalam konteks budaya Bali, dapat memastikan bahwa media pembelajaran tetap relevan dengan nilai-nilai dan tradisi lokal, serta meningkatkan pemahaman siswa tentang warisan budaya setempat.

Kata Kunci: animasi, media pembelajaran, pengajar, media

PENDAHULUAN

Animasi Animasi merupakan representasi visual dalam bentuk gambar bergerak, dihasilkan dari pengaturan objek secara teratur sesuai dengan pergerakan yang telah diatur pada setiap interval waktu. Dalam konteks industri animasi di Indonesia, terdapat peluang dan tantangan dalam pendidikan. Peluangnya adalah meningkatkan daya tarik pembelajaran dengan menyajikan materi guru secara menarik, memungkinkan siswa untuk lebih cepat memahami konsep-konsep tersebut. Selain itu, penggunaan visual animasi dapat membuat pelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Namun, di sisi lain, terdapat tantangan yang signifikan. Biaya produksi yang tinggi menjadi kendala utama, di mana untuk menciptakan animasi berkualitas diperlukan anggaran yang cukup besar. Waktu pengerjaan yang lama juga menjadi hambatan, karena proses pembuatan animasi membutuhkan waktu yang cukup panjang. Selain itu, keterampilan yang dibutuhkan untuk membuat animasi, seperti desain grafis, animasi, dan kemampuan bercerita, tidak mudah dikuasai dan memerlukan pembelajaran yang intensif. Dengan demikian, meskipun terdapat peluang besar untuk meningkatkan pengalaman belajar melalui animasi, tantangan-tantangan tersebut perlu diatasi untuk memajukan industri animasi pendidikan di Indonesia.

Penggunaan metode animasi dalam media pembelajaran semakin berkembang di berbagai sekolah dan lembaga pembelajaran di Indonesia. Pendekatan ini terbukti efektif bagi pengajar dan pelajar. Bagi pengajar, metode animasi menghilangkan kebutuhan untuk menjelaskan secara terperinci atau menggambar visual materi secara manual, mengatasi kesulitan siswa dalam memahami teori-teori yang mungkin sulit dicerna hanya melalui penjelasan verbal. Bagi pelajar, keefektifan metode ini terletak pada visual yang nyata, menghindarkan mereka dari kebosanan dan keengganan untuk mendengarkan pelajaran yang bersifat teoritis semata.

Penulis pernah mengalami pengaruh positif dari penggunaan metode animasi dalam pembelajaran. Sebagai contoh, saat belajar tentang animasi 2D dan 3D, guru memberikan visualisasi yang menarik dan jelas. Hal ini tidak hanya membuat saya memahami konsep dengan cepat tetapi juga memberikan motivasi tambahan untuk belajar di rumah. Pengalaman tersebut membuat saya percaya bahwa metode animasi dapat menjadi solusi yang inovatif untuk membuat pembelajaran lebih menarik, memudahkan

pemahaman, dan meningkatkan motivasi siswa dalam proses belajar mereka.

Manfaat media pembelajaran menggunakan media pembelajaran menggunakan animasi berdampak besar bagi sebagian orang, ada yang mendapatkan uang dari client pengajar tersebut, pengajar juga mudah menyampaikan materi dan pelajar yang mendapat mudah penyampaian materi. Animasi yang menjadikan pilihan yang tepat di era sekarang. "Animasi saat ini sedang gencar gencarnya dibutuhkan di berbagai bidang pendidikan, perdagangan maupun perusahaan perusahaan Apalagi, saat ini banyak tumbuh industri berbasis teknologi digital atau multimedia seperti animasi yang banyak dikerjakan oleh anak muda. Perkembangan industri animasi sudah semakin meluas dan semakin banyak animator Indonesia yang handal dalam membuat film animasi," ungkap Dirjen Industri Kecil dan Menengah (IKM) Kemenperin Gati Wibawaningsih di Jakarta, Jumat (14/10).

Budaya Bali dikenal dengan keberagaman seni dan budaya yang kaya. Di sinilah animasi dapat menjadi alat yang sangat efektif untuk memfasilitasi pembelajaran yang menyenangkan dan menarik bagi siswa. Karena kecenderungan ini, kebutuhan akan media pembelajaran yang menggabungkan unsur-unsur seni dan kreativitas lokal menjadi penting. Misalnya, memadukan unsur-unsur tari, musik, atau seni rupa tradisional Bali ke dalam animasi pembelajaran.

Bahasa dan budaya Bali memiliki karakteristik unik yang membedakannya dari wilayah lain di Indonesia. Oleh karena itu, ada kebutuhan untuk media pembelajaran yang dapat menyajikan konten dalam bahasa lokal seperti Bahasa Bali, sambil mempertahankan dan mempromosikan kearifan lokal, tradisi, dan nilai-nilai budaya Bali.

Konten pembelajaran dalam animasi haruslah relevan dengan kehidupan sehari-hari dan pengalaman siswa di Bali. Hal ini membutuhkan penelitian yang cermat tentang apa yang penting dan bermakna bagi siswa di Bali, serta bagaimana konten tersebut dapat disajikan dalam format animasi yang menarik dan mudah dipahami.

Di samping pembuatan konten, ada juga kebutuhan akan infrastruktur yang memadai untuk mendukung penggunaan media pembelajaran berbasis animasi di sekolah-sekolah di Bali. Ini termasuk akses ke perangkat keras seperti komputer atau tablet, serta aksesibilitas ke internet yang stabil untuk streaming atau mengunduh konten animasi.

Selain aspek akademis, pendidikan karakter juga menjadi fokus penting dalam sistem pendidikan di Bali. Oleh karena itu, media pembelajaran berbasis animasi diharapkan dapat menyampaikan pesan-pesan tentang moralitas, etika, dan nilai-nilai budaya secara efektif.

Dengan memahami tren dan perkembangan media pembelajaran berbasis animasi, kita dapat mengidentifikasi peluang untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Bali. Analisis ini memungkinkan kita untuk mengadaptasi pendekatan pembelajaran yang lebih menarik dan efektif, sehingga meningkatkan pemahaman dan prestasi akademis siswa.

Animasi dapat menjadi alat yang efektif untuk memvisualisasikan konsep-konsep yang sulit dan abstrak. Dengan menganalisis perkembangan media pembelajaran berbasis animasi, kita dapat menciptakan konten yang lebih mudah dipahami dan diakses oleh berbagai kelompok siswa di Bali, termasuk mereka yang memiliki kesulitan belajar.

Analisis ini memungkinkan untuk memahami cara terbaik untuk mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran. Dengan

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode observasi dan wawancara. Penelitian perkembangan media pembelajaran berbasis animasi di Bali menggunakan metode observasi dan wawancara dapat memberikan wawasan yang mendalam tentang penggunaan dan dampak media tersebut dalam konteks pendidikan lokal.

Melalui observasi langsung di lingkungan pembelajaran, penelitian ini dapat mengidentifikasi pola penggunaan media pembelajaran berbasis animasi di berbagai sekolah di Bali. Hal ini mencakup frekuensi penggunaan, subjek yang diajarkan, dan situasi pembelajaran di mana media tersebut digunakan.

Dengan melakukan observasi terhadap proses pembelajaran yang melibatkan penggunaan media animasi, penelitian ini dapat mengevaluasi efektivitas media tersebut dalam meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa. Ini juga dapat mencakup pengamatan terhadap reaksi siswa terhadap penggunaan media animasi dalam pembelajaran.

Observasi dapat membantu dalam mengidentifikasi tantangan-tantangan yang dihadapi oleh pendidik dalam mengimplementasikan media pembelajaran berbasis animasi. Hal ini mencakup kendala teknis, ketersediaan sumber daya, atau hambatan dalam integrasi media animasi dengan kurikulum dan metode pengajaran yang ada.

demikian, guru dan pendidik dapat menggunakan media pembelajaran berbasis animasi secara efektif dalam pengajaran mereka, meningkatkan interaksi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Dalam era digital saat ini, teknologi pembelajaran terus berkembang dengan cepat. Melalui analisis perkembangan media pembelajaran berbasis animasi, Bali dapat tetap terkini dengan tren global dalam pendidikan dan memastikan bahwa siswa di Bali tidak tertinggal dalam hal pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran.

Animasi dapat menjadi alat yang efektif untuk melestarikan dan mempromosikan budaya dan identitas lokal. Dengan menganalisis penggunaan animasi dalam konteks budaya Bali, dapat memastikan bahwa media pembelajaran tetap relevan dengan nilai-nilai dan tradisi lokal, serta meningkatkan pemahaman siswa tentang warisan budaya setempat.

Melalui wawancara dengan guru, siswa, orang tua, dan administrator sekolah, penelitian ini dapat menggali persepsi dan pengalaman mereka terkait penggunaan media pembelajaran berbasis animasi. Ini termasuk pemahaman mereka tentang manfaat, tantangan, dan harapan terhadap media tersebut.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, penelitian ini dapat mengembangkan rekomendasi praktis untuk meningkatkan penggunaan dan efektivitas media pembelajaran berbasis animasi di Bali. Rekomendasi ini dapat mencakup pelatihan guru, pengembangan konten animasi yang lebih sesuai dengan kebutuhan lokal, atau perbaikan infrastruktur pendukung.

Dengan menggunakan metode observasi dan wawancara, penelitian ini dapat memberikan pemahaman yang holistik tentang bagaimana media pembelajaran berbasis animasi digunakan dan dipahami di lingkungan pendidikan di Bali. Ini akan memberikan landasan yang kuat untuk pengembangan lebih lanjut dalam bidang ini dan meningkatkan kualitas pendidikan secara keseluruhan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran berbasis animasi di Bali

Dengan mengejar pendidikan di bidang animasi, terbuka beragam peluang pekerjaan yang dapat dijelajahi, salah satunya menjadi seorang animator. Animator, khususnya animator pendidikan, saat ini sangat dicari mengingat

peningkatan kebutuhan akan media pembelajaran berbasis animasi, seperti yang diungkapkan dalam penelitian terbaru UNESCO pada tahun 2022. Studi ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis animasi dianggap efektif, menciptakan peluang bagi animator untuk menciptakan konten animasi yang mendidik, memfasilitasi proses pengajaran bagi para guru.

Pekerjaan ini melibatkan pembuatan animasi yang bertujuan mendidik, yang sering ditemui di platform media sosial seperti YouTube dan TikTok. Sebagai contoh, animasi pendidikan seperti "Kok bisa?" di YouTube telah menjadi terkenal berkat sentuhan animasi yang unik dalam pendidikan. Sebagai tambahan, memilih jalur sebagai pengajar animasi untuk generasi muda juga merupakan pilihan yang menjanjikan. Dengan perkembangan animasi dari teknik stop motion menuju CGI (Computer Generated Image), industri animasi menawarkan prospek yang sangat cerah.

Dalam konteks industri animasi Indonesia, peningkatan jumlah animator menjadi krusial, baik dalam pendidikan formal di sekolah atau universitas, maupun dalam pendidikan informal seperti bimbingan belajar animasi. Hal ini penting untuk menjaga daya saing industri animasi Tanah Air di pasar global yang semakin kompetitif. Kesempatan ini menciptakan potensi karir yang menarik dan dapat memenuhi kebutuhan industri animasi yang terus berkembang.

Industri animasi dalam bidang pendidikan di era digital memberikan peluang besar bagi pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan melalui visual yang seru. Meskipun demikian, terdapat sejumlah tantangan yang perlu diatasi. Salah satunya adalah infrastruktur teknologi yang harus ditingkatkan, serta biaya produksi animasi yang cenderung tinggi. Selain itu, diperlukan pelatihan khusus bagi pendidik untuk mengintegrasikan animasi ke dalam kurikulum secara efektif. Meski begitu, perkembangan teknologi dan kesadaran akan manfaat pendidikan melalui animasi menjadi dorongan penting bagi industri kreatif ini.

Sebagai seorang mahasiswa, saya melihat kemajuan pendidikan animasi di Indonesia, khususnya di Bali, telah dimulai. Salah satu contohnya terlihat di Kampus ISI Denpasar dengan sarana dan prasarana yang relatif memadai dibandingkan dengan sejumlah kampus animasi lainnya di Indonesia. Meski begitu, perlu diingat bahwa masih banyak kampus dan sekolah animasi yang kurang mendapatkan fasilitas yang memadai. Hal ini menunjukkan perlunya upaya lebih lanjut untuk menyediakan sarana dan prasarana yang memadai di seluruh sektor pendidikan animasi.

Berikut ini adalah beberapa contoh perkembangan media pembelajaran berbasis animasi :

1. Aplikasi Pembelajaran Interaktif: Pengembangan aplikasi di handphone dan platform daring yang menggunakan animasi memudahkan siswa untuk belajar.
2. E-Book Interaktif: E-book dengan visual animasi untuk menjelaskan dan memvisualisasikan konsep-konsep yang mudah dimengerti. Misalnya, buku pelajaran digital dengan animasi untuk ilustrasi pengetahuan, sains, sejarah maupun pelajaran agama.
3. Video Pembelajaran Animasi: Pembuatan video pembelajaran menggunakan animasi untuk menjelaskan materi-materi pelajaran. Video tersebut dapat diakses melalui platform digital atau disertakan dalam presentasi kelas.
4. Simulasi Virtual Reality (VR): Penggunaan teknologi VR untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang mendalam. Misalnya, simulasi sejarah perang di mana siswa dapat mengetahui sejarah secara virtual.
5. Augmented Reality (AR) dalam Buku Pelajaran: Integrasi AR dalam buku pelajaran fisik yang memungkinkan siswa untuk melihat animasi atau informasi tambahan saat mengarahkan perangkat gadget atau platform mereka ke halaman tersebut.

Perkembangan ini memperlihatkan upaya terus-menerus untuk meningkatkan efektivitas media pembelajaran dengan memanfaatkan animasi untuk memahami konsep dan mempertahankan minat siswa dan mahasiswa.

Perkembangan media pembelajaran berbasis animasi di Bali adalah salah satu media pembelajaran yang saat ini sedang berkembang pesat. Menurut Sudarma (2018) dalam penelitiannya yang berjudul "Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Animasi Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa" menemukan bahwa media pembelajaran berbasis animasi efektif dalam meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Penelitian tersebut dilakukan di SD Negeri 1 Kaliuntu, Kecamatan Mendoyo, Kabupaten Jembrana, Bali. Dikarenakan media pembelajaran dengan animasi sangat cocok untuk meningkatkan motivasi para pelajar. Dari perkembangan ini adapun faktor faktor yang menyebabkan media belajar berbasis animasi berkembang pesat. Salah satu contohnya adalah kemajuan teknologi, di zaman sekarang teknologi

digital sangat membuka peluang bagi semua orang apalagi bagi para pengembang media pembelajaran, mereka bisa membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif. dan itu disebabkan karena mereka memanfaatkan teknologi digital seperti komputer, internet, dan video.

Selain kemajuan teknologi adapun faktor yang lainnya yaitu, kebutuhan peningkatan kualitas pendidikan. saat ini kualitas pendidikan di bali diupayakan untuk meningkat, dari segala upaya yang dilakukan salah satunya adalah menggunakan media belajar yang inovatif dan efektif yaitu media pembelajaran berbasis animasi. media ini dinilai cukup efektif karena memiliki visual yang menarik dan dapat memikat perhatian pelajar, selain visualnya media ini juga mudah untuk diakses oleh pelajar karena media ini bisa dibagikan sangat mudah dengan internet. Media pembelajaran berbasis animasi juga bisa membuat informasi lebih mudah dipahami, ini bisa terjadi karena animasi bisa menjelaskan konsep yang abstrak contohnya animasi peredaran darah, jika hanya dijelaskan hanya dengan kata kata mungkin susah untuk dipahami tapi jika ada animasinya itu mungkin bisa membuat seseorang menjadi lebih mudah paham.

Media pembelajaran menggunakan media animasi memiliki sejumlah dampak positif bagi pelajar maupun mahasiswa. Mereka dapat meningkatkan daya tarik terhadap pelajaran tersebut karena ada visual animasinya, mempermudah pelajar dan mahasiswa untuk memahami pelajaran yang sulit, dan memudahkan mereka untuk memahami materinya. Animasi juga dapat meningkatkan kreativitas dan imajinasi. Serta memberikan pemahaman yang mantul dan mudah dicerna. Tetapi, ada beberapa dampak negatif yang perlu untuk diperhatikan. Penggunaan animasi yang tidak semestinya atau animasi yang tidak sesuai umur pelajaran terkadang dapat membuat mereka menjadi kebingungan. Menurut Irawan (2022) dalam penelitiannya yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa" menemukan bahwa penggunaan media animasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi penggunaan animasi yang berlebihan dapat membuat siswa menjadi bosan. Karena tidak tahu mengenai konsep animasi tersebut sehingga dia menjadi tidak dapat memahami materi tersebut dan mereka menjadi malas untuk belajar dan mereka menjadi boring untuk menyimak materi tersebut, selain itu ketergantungan pada media animasi dapat mempengaruhi dan mempengaruhi kemampuan pelajar untuk mengvisualkan konsep konsep dari materi pembelajaran secara mandiri /

otodidak dan menjadi tergantung pada bantuan media atau biasa disebut browsing. Penting sekali menggunakan animasi untuk media pembelajaran tetapi tidak untuk menggantikan peran pengajar untuk menjelaskan materi dan memastikan animasi yang dipilih sesuai tujuan pembelajaran dan memperhitungkan kebutuhan serta pribadi siswa dan mahasiswa.

Media pembelajaran berbasis animasi adalah salah satu media yang sedang perkembangan pesat saat ini. Media ini terbukti meningkatkan motivasi belajar siswa, di bali juga media animasi ini sedang meningkat. "Media pembelajaran berbasis animasi memiliki beberapa kelebihan dan meningkatkan efektivitas pembelajaran" ungkap Dr. I Nyoman Sudarma, S.Pd., M.Pd., Dosen Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha (Undiksha).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh bapak sudarma, media pembelajaran berbasis animasi menunjukkan bahwa media pembelajaran ini meningkatkan motivasi belajar siswa sebesar 20% dan hasil belajar 15%. Bapak sudarma juga mengatakan efektivitas ini bisa ditingkatkan lebih lagi dengan melakukan beberapa hal, yaitu dengan menyesuaikan media pembelajaran dengan karakteristik siswa. Media harus disesuaikan dengan karakteristik siswa seperti siswa TK, animasi yang digunakannya mungkin dengan gambar sederhana dan menggunakan warna warna yang disukai menarik mata anak anak. Berbeda dengan karakteristik siswa SMA yang bisa menggunakan animasi dengan gambar yang lebih kompleks. Maka dari itu menyesuaikan animasi dengan karakteristik siswa sangat penting.

Jenis-Jenis Animasi yang bisa dijadikan untuk media pembelajaran oleh para pengajar:

Animasi 2D

Sering disebut film kartun adalah salah satu jenis animasi. Nama "kartun" berasal dari kata "cartoon", yang artinya gambar yang menghibur. Kebanyakan film kartun ini punya unsur lucu yang membuatnya seru untuk ditonton.

Namun, meskipun film kartun seringkali dikaitkan dengan hiburan semata, ada juga potensi besar dalam penggunaan animasi untuk tujuan pendidikan. Animasi memiliki kemampuan untuk memvisualisasikan konsep-konsep yang kompleks dengan cara yang mudah dipahami, memungkinkan siswa untuk memahami materi pelajaran dengan lebih baik. Dalam konteks pendidikan, media pembelajaran berbasis animasi dapat meningkatkan keterlibatan siswa, meningkatkan daya ingat, dan memfasilitasi pemahaman konsep yang sulit. Oleh karena itu,

penting untuk memperhatikan bahwa animasi bukan hanya tentang hiburan semata, tetapi juga merupakan alat yang kuat dalam mendukung proses pembelajaran. Dengan memanfaatkan potensi animasi secara optimal, kita dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih dinamis, interaktif, dan efektif bagi siswa di Bali.

Animasi 3D

Berkat kemajuan teknologi dan komputer, animasi 3D telah mengalami perkembangan yang pesat. Dibandingkan dengan animasi 2D, teknik pembuatan animasi 3D jauh lebih maju. Karakter-karakter dalam animasi 3D memiliki tampilan yang lebih realistis dan menyerupai manusia sebenarnya. Contohnya seperti Upin & Ipin, Adit Sopo Jarwo, Nusa dan Rara, serta banyak lagi. Sejumlah film animasi 3D juga dikenal sebagai Computer Generated Imagery (CGI), membuka peluang baru dalam pembuatan konten edukatif yang menarik dan memikat. Dengan karakter-karakter yang lebih realistis dan detail yang menakjubkan, animasi 3D memiliki daya tarik yang kuat bagi anak-anak dan remaja. Dalam konteks pembelajaran, penggunaan animasi 3D dapat meningkatkan ketertarikan siswa terhadap materi pelajaran dan membantu mereka memahami konsep-konsep yang sulit melalui pengalaman visual yang mendalam.

Selain itu, animasi 3D juga memungkinkan pengembangan konten yang lebih interaktif dan adaptif, di mana siswa dapat berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Misalnya, simulasi interaktif atau lingkungan virtual dapat dibuat untuk memungkinkan siswa untuk menjelajahi konsep-konsep tertentu secara langsung, meningkatkan pemahaman mereka dengan cara yang lebih mendalam.

Dengan kemajuan teknologi dan ketersediaan perangkat lunak yang semakin canggih, peluang untuk menggunakan animasi 3D dalam pembelajaran di Bali semakin terbuka lebar. Dengan memanfaatkan potensi ini secara efektif, kita dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan efektif bagi siswa di seluruh Bali.

Stop motion

Stop motion animation, atau yang juga dikenal sebagai claymation karena menggunakan tanah liat sebagai bahan utama, merupakan salah satu jenis animasi yang menarik. Teknik ini pertama kali diperkenalkan oleh Stuart Blakton pada tahun 1906. Biasanya, teknik ini digunakan untuk menciptakan efek visual dalam film-film pada era 1950-an dan 1960-an.

Stop motion animation biasanya menggunakan benda-benda nyata, seperti tanah liat, boneka, atau objek lainnya, yang dipindahkan secara berulang-ulang dalam setiap frame untuk menciptakan ilusi gerakan. Teknik ini memberikan sentuhan artistik yang khas dan sering digunakan dalam pembuatan film-film animasi dan iklan.

Meskipun stop motion animation telah ada sejak awal abad ke-20, teknik ini tetap relevan dan digunakan secara luas dalam industri kreatif modern. Banyak animator dan sineas menggunakan stop motion animation untuk menciptakan karya-karya yang unik dan berbeda, menggabungkan keahlian tradisional dengan teknologi modern untuk menciptakan hasil yang memukau.

Dalam konteks pendidikan, stop motion animation juga dapat menjadi alat yang efektif untuk memperkuat pemahaman konsep-konsep tertentu dan meningkatkan keterampilan kreatif siswa. Dengan membuat film-film pendek menggunakan teknik stop motion animation, siswa dapat mengembangkan keterampilan seperti pemecahan masalah, kerja sama tim, dan kreativitas, sambil belajar secara menyenangkan.

Dengan memahami sejarah dan potensi stop motion animation, kita dapat mengeksplorasi cara-cara untuk mengintegrasikan teknik ini dalam pembelajaran di Bali. Dengan memanfaatkan kreativitas dan inovasi, kita dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang unik dan bermakna bagi siswa di seluruh Bali.

Anime Jepang

Anime adalah jenis film animasi yang berasal dari Jepang dan memiliki perbedaan yang mencolok dengan animasi dari Eropa. Karakter-karakternya memiliki ciri khas yang unik. Salah satu film animasi terkenal adalah Final Fantasy Advent Children, dan Jepang dikenal dengan produksi anime yang sangat beragam. Berbeda dengan animasi Amerika, anime Jepang tidak hanya ditujukan untuk anak-anak; bahkan ada yang spesifik untuk penonton dewasa. Karena itu, variasinya jauh lebih luas.

Karena variasi yang luas, anime Jepang telah menjadi salah satu bentuk hiburan yang paling populer di seluruh dunia. Meskipun banyak anime yang memang ditujukan untuk anak-anak, ada juga banyak yang spesifik untuk penonton dewasa. Anime dewasa sering kali mengeksplorasi tema-tema kompleks seperti politik, filsafat, hubungan antarpribadi, dan konflik sosial dengan kedalaman yang tidak biasa, menjadikannya menarik bagi penonton yang lebih matang.

Keberagaman anime tidak hanya terbatas pada tema, tetapi juga gaya animasi dan narasi.

Ada anime dengan gaya seni yang berbeda-beda, mulai dari yang tradisional hingga yang eksperimental, yang semuanya menarik bagi penonton dengan preferensi yang beragam.

Selain itu, anime juga memiliki daya tarik global yang besar karena sering kali menampilkan alur cerita yang menarik, karakter-karakter yang kompleks, dan pesan-pesan moral yang mendalam. Ini membuatnya menjadi sumber inspirasi dan hiburan yang populer di luar Jepang, memengaruhi berbagai aspek budaya populer di seluruh dunia.

Oleh karena itu, memahami keberagaman dan daya tarik anime Jepang dapat membuka peluang untuk menerapkannya dalam konteks pendidikan di Bali. Dengan mengintegrasikan elemen-elemen anime yang relevan dan bermakna dalam pembelajaran, kita dapat menarik minat dan keterlibatan siswa serta memperkaya pengalaman pembelajaran mereka.

Animasi Cel

"Cell" merupakan bentuk animasi yang sangat populer pada masa lalu. Istilah "cel" berasal dari "celluloid," yang dulunya digunakan sebagai bahan utama dalam pembuatan film animasi pada masa awal perkembangannya. Saat ini, bahan yang digunakan telah berganti menjadi acetate, bukan lagi celluloid seperti dulu.

Biasanya, dalam animasi cel, proses pembuatannya dilakukan secara manual dengan tangan, yang dikenal sebagai hand-drawn animation. Setiap frame animasi digambar secara terpisah, di lembaran yang berbeda. Misalnya, tokoh dan latar belakang ditempatkan pada lembaran terpisah agar bisa bergerak secara independen.

Sebagai contoh, jika seorang animator ingin membuat adegan seseorang berjalan, langkah awalnya adalah menggambar latar belakangnya terlebih dahulu, kemudian menggambar tokoh yang sedang berjalan di lembaran terpisah. Selanjutnya, semua gambar ini disatukan untuk menciptakan animasi yang mengalir dengan lancar.

Animasi frame

Animasi frame adalah jenis animasi paling sederhana yang dibuat dari serangkaian gambar yang ditampilkan secara berurutan. Transisi antar gambar diukur menggunakan istilah frame per second (fps).

Media pembelajaran berbasis animasi merupakan salah satu media pembelajaran yang efektif dan menarik bagi siswa. Maka dari itu pemerintah memiliki peran penting dalam

pengembangan berbasis animasi. pemerintah berperan dalam penyediaan finansial, pemerintah bisa memberikan dukungan finansial untuk terus mengembangkan media pembelajaran berbasis animasi ini. contoh dari dukungan finansial yaitu membiayai proses produksi pembuatan animasi, membiayai pengisian suara, dan lainnya. selain dukungan finansial terhadap produksi animasi, bantuan agar media pembelajaran berbasis animasi mudah diakses oleh siswa juga sangat membantu. Selain Dukungan finansial, regulasi juga mendukung pengembangan media pembelajaran berbasis animasi. Regulasi ini dapat mengatur tentang standar kualitas media pembelajaran berbasis animasi, hak cipta, dan penggunaan media pembelajaran berbasis animasi di sekolah. Pemerintah juga dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia dengan memberikan pelatihan dan pendidikan kepada tenaga ahli di bidang animasi. Dengan memiliki sumber daya yang baik itu akan membuat media pembelajaran berbasis animasi ini memiliki kualitas yang lebih baik.

Selain pemerintah masyarakat juga memiliki peran yang penting dalam pengembangan media pembelajaran berbasis animasi. Masyarakat bisa memberikan masukan ataupun umpan balik kepada media pembelajaran ini tentang kualitasnya, ketertarikannya ataupun kesesuaiannya dengan media pembelajaran ini. Masukan dan umpan balik dari masyarakat sangat penting bagi pengembang media pembelajaran berbasis animasi agar bisa menyesuaikan dengan target yang akan dituju. Dengan itu media pembelajaran berbasis animasi akan menjadi media pembelajaran yang efektif untuk siswa maupun masyarakat.

Kendala Pengajar dalam Membuat Media Pembelajaran Berbasis Animasi.

Pemanfaatan media pembelajaran berbasis animasi terhambat karena kekurangan pengetahuan dan keahlian para pengajar dalam mencipta dan menggunakan jenis media ini. Pengajar harus memiliki pemahaman yang mendalam mengenai prinsip-prinsip dasar animasi, termasuk teknik-tekniknya, perangkat lunak yang relevan, serta prinsip-prinsip yang menjadi landasan. Kemampuan untuk mengoperasikan perangkat lunak animasi juga diperlukan guna menghasilkan materi pembelajaran yang menarik dan efektif

Di samping tantangan dalam mencipta, pengajar juga mengalami kesulitan dalam menemukan media pembelajaran animasi yang memenuhi kebutuhan pembelajaran mereka. Media-media yang ada di pasaran sering tidak

sesuai dengan materi yang harus disampaikan. Terkadang, kualitasnya juga kurang memadai dan tidak mendukung proses pembelajaran yang efektif.

Selain masalah pembuatan dan pencarian, pengajar juga menghadapi tantangan ketika menggunakan media pembelajaran animasi dalam proses pengajaran. Keterbatasan fasilitas dan peralatan menjadi salah satu hambatan utama, karena seringkali sekolah tidak dilengkapi dengan fasilitas yang memadai seperti komputer, proyektor, atau layar yang dibutuhkan. Kendala waktu yang terbatas untuk menyiapkan dan menggunakan media pembelajaran animasi memang menjadi tantangan yang signifikan dalam konteks pendidikan. Para pengajar sering kali memiliki tugas dan tanggung jawab lain yang mendesak, seperti menyusun kurikulum, mengajar kelas, dan menilai hasil belajar siswa.

Akibatnya, waktu yang tersedia untuk merancang, mengembangkan, dan mengimplementasikan media pembelajaran animasi menjadi terbatas. Hal ini dapat menghambat kemampuan pengajar untuk memanfaatkan potensi penuh dari media pembelajaran animasi dalam pembelajaran.

Untuk mengatasi kendala waktu ini, diperlukan pendekatan yang terencana dan efisien dalam penggunaan media pembelajaran animasi. Beberapa strategi yang dapat digunakan antara lain: (1) Pengajar dapat bekerja sama dengan rekan-rekan mereka untuk mendistribusikan beban kerja dan bertukar sumber daya serta keahlian dalam pengembangan media pembelajaran animasi. (2) Menggunakan sumber daya dan alat pembelajaran animasi yang sudah ada dan tersedia secara online dapat menghemat waktu dan upaya dalam pengembangan materi pembelajaran. (3) Memberikan pelatihan dan dukungan yang memadai kepada pengajar dalam penggunaan teknologi dan media pembelajaran animasi dapat membantu meningkatkan efisiensi dan efektivitas dalam penggunaannya. (4) Merencanakan penggunaan media pembelajaran animasi sebagai bagian dari rencana pelajaran yang komprehensif dapat membantu pengajar mengalokasikan waktu dengan lebih efisien dan memastikan bahwa penggunaan media tersebut mendukung tujuan pembelajaran yang ditetapkan.

Dengan mengatasi kendala waktu ini secara efektif, pengajar dapat lebih mudah memanfaatkan potensi media pembelajaran animasi dalam pembelajaran, sehingga memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan efektif bagi siswa.

Solusi untuk Mengatasi Kendala Pengajar dalam Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Animasi

Untuk mengatasi tantangan ini, berbagai upaya dapat dilakukan. Diperlukan pelatihan serta pendampingan yang diberikan oleh pemerintah kepada pengajar dalam hal pembuatan dan penggunaan media animasi. Penyediaan bahan pembelajaran animasi yang berkualitas, serta dukungan sarana dan fasilitas dari pihak sekolah, juga menjadi langkah penting. Selain itu, pentingnya pengelolaan waktu yang lebih efisien untuk memaksimalkan penggunaan media pembelajaran animasi di kelas. Semua langkah ini diharapkan dapat mengurangi rintangan yang dihadapi pengajar dalam mengaplikasikan media pembelajaran berbasis animasi. Namun, langkah-langkah tersebut juga perlu didukung oleh komitmen bersama antara pemerintah, sekolah, pengajar, dan juga masyarakat dalam memahami dan mendukung penggunaan media pembelajaran animasi sebagai sarana pendukung pembelajaran yang efektif.

Pemerintah perlu memberikan regulasi dan dukungan kebijakan yang memungkinkan integrasi media pembelajaran animasi dalam kurikulum pendidikan secara menyeluruh. Sekolah harus memberikan insentif dan dukungan infrastruktur yang memadai untuk memfasilitasi penggunaan media animasi dalam proses pembelajaran. Pengajar perlu terus mengembangkan keterampilan dan pengetahuan mereka dalam menggunakan teknologi animasi sebagai alat bantu pengajaran yang efektif. Sementara itu, masyarakat perlu diberikan pemahaman tentang manfaat dan relevansi media pembelajaran animasi dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Dengan komitmen bersama ini, implementasi media pembelajaran animasi dapat menjadi lebih efektif dan berdampak positif bagi pembelajaran di masa depan.

SIMPULAN

Media pembelajaran berbasis animasi adalah salah satu media pembelajaran yang sedang berkembang pesat saat ini, termasuk di Bali. Media ini memiliki sejumlah kelebihan, yaitu meningkatkan daya tarik pembelajaran, mempermudah pemahaman materi, Meningkatkan kreativitas dan imajinasi. Namun, media pembelajaran berbasis animasi juga memiliki beberapa tantangan, antara lain biaya produksi yang tinggi, Waktu pengerjaan yang lama, ketergantungan pada media.

Media pembelajaran berbasis animasi terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Namun, efektivitas

ini dapat ditingkatkan lebih lagi dengan menyesuaikan media pembelajaran dengan karakteristik siswa, serta memastikan animasi yang dipilih sesuai tujuan pembelajaran dan memperhitungkan kebutuhan serta pribadi siswa dan mahasiswa. Serta peran pemerintah dan masyarakat sangat penting untuk pengembangan media pembelajaran ini.

Media pembelajaran berbasis animasi memiliki potensi yang besar untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Namun, perlu adanya upaya untuk mengatasi tantangan-tantangan yang ada, serta meningkatkan kesadaran masyarakat akan pentingnya penggunaan media pembelajaran yang efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] UNESCO (2022). *The Power of Animation in Education*.
- [2] Sudarma, I. N. (2018). *Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Animasi Terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa. Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*.
- [3] Irawan, S. (2022). *Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*.
- [4] Tysara, Laudia Liputan 6 (2021), *7 Tujuan Animasi yang Umum, Lengkap Jenis-Jenisnya*. www.liputan6.com/hot/read/4613761/7-tujuan-animasi-yang-umum-lengkap-jenis-jenisnya?page=3
- [5] Nilda Rahayu (2023), *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Menggunakan Articulate Storyline*.
- [6] Budiantara, Made (2022), *Peran pemerintah dan masyarakat dalam pengembangan media pembelajaran berbasis animasi*.
- [7] Indrawati, Sri (2022), *Kendala pengajar dalam menggunakan media pembelajaran berbasis animasi*.